

Great Voley

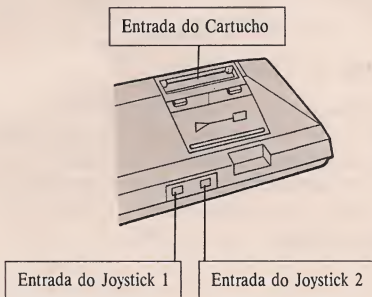


TEC TOY



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho no console do MASTER SYSTEM (veja a figura), conforme o manual de instruções do aparelho.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nenhuma imagem aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.
 4. Para 1 Jogador: aperte o Botão 1 no Joystick 1.
Para 2 Jogadores: aperte o Botão 2 no Joystick 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Great Voley

O que é

Este é um jogo repleto de saques inteligentes, ataques estonteantes e cortadas simplesmente mortais. Oito seleções nacionais de vôlei, escolhidas entre as melhores do mundo, estão à sua espera, para a realização de partidas inesquecíveis.

Quem é quem

Você é o grande técnico que orientará a equipe que escolher, levando-a a mais um título mundial. Vai ser necessário toda a sua agilidade mental, a fim de tomar decisões instantâneas, que resultarão nas jogadas mais adequadas para romper a resistência adversária.

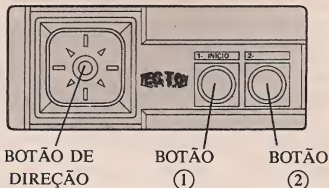
Assim que tiver passado pelos três níveis de jogo do Great Voley, estará pronto para enfrentar toda a forte pressão e o ritmo incrível que ele requer.

Assuma o controle

Antes de começar a jogar, treine um pouco os movimentos e funções de cada botão do seu Joystick. Lembre-se de que, para realizar jogadas cada vez mais efetivas, é necessário manipular o Joystick com a maior rapidez. Pratique por alguns minutos, e você estará pronto para caminhar rumo à vitória.

Funções básicas

O seu Joystick está equipado para executar todos os movimentos abaixo descritos. Veja, agora, quais são os botões de controle e o que eles fazem.



O Botão de Direção (ou Botão D):

- Movimenta os jogadores
- Orienta a direção do voo da bola

O Botão 1: Provoca o pulo
Força um bloqueio

O Botão 2: Dispara o saque
Recebe a bola
Levanta e passa a bola
Corta ou "larga" (no campo adversário) a bola, após uma levantada

Agora que você já sabe como fazer cada movimento, vamos à organização do jogo, para que você possa dominar todos os lances.

Saque

O saque inicia cada set e só pode ser feito a partir da “área de saque”.

Para efetuar o saque, proceda assim:

- Utilize o Botão D para movimentar e colocar o sacador na posição correta.
- Aperte o Botão 2 para levantar a bola.
- Após a bola ser levantada, aperte o Botão D na direção em que você quer mandar a bola e, então, execute o saque (pressionando o Botão 2).

Recepção

Tente sempre adivinhar onde a bola vai cair, para agir imediatamente.

- Coloque seus jogadores na direção do ponto onde a bola deve cair, apertando o Botão D.
- O jogador que estiver mais perto da bola entrará em contato com ela.

Levantada

Esta jogada é vital para a execução de cortadas e passes. Movimente o levantador, isto é, o jogador que vai levantar a bola, com o Botão D, na direção do local onde a bola deve cair.

A seguir, aperte novamente o Botão D, mas na direção do levantador e, ao mesmo tempo, aperte o Botão 2 para levantar a bola.

* O Botão D só controla a direção da bola quando ela está diretamente acima do jogador.

Para que a bola seja bem levantada, escolha um jogador bem próximo dela.

Cortada ou passe

Assim que a bola é levantada, a jogada deve ser completada com um destes dois movimentos ofensivos: cortada ou passe. Para executar um ou outro, faça assim:

- Coloque o jogador em posição perto da bola com o Botão D e, em seguida, aperte o Botão 1 para fazer o jogador pular.
- Depois, aperte o Botão D a fim de dirigir a bola ao ponto desejado e, então, aperte o Botão 2 para o jogador bater na bola, no momento em que ele estiver no ar, isto é, em pleno pulo.

Bloqueio

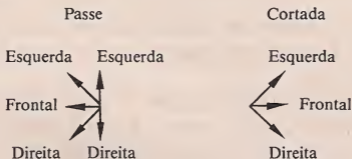
Se sofrer uma cortada ou uma “*largada*”, procure defender-se fazendo um bloqueio, do seguinte modo:

- Primeiro, determine quais dos seus jogadores vão participar do bloqueio. A seguir, aperte o Botão 2 *uma vez*, para que 2 jogadores de frente se movimentem juntos. Se quiser fazer o bloqueio com 3 jogadores, aperte *duas vezes* o Botão 2.
- Finalmente, ponha a turma escolhida em posição, apertando o Botão D e, aí, aperte o Botão 1 para realizar o bloqueio.

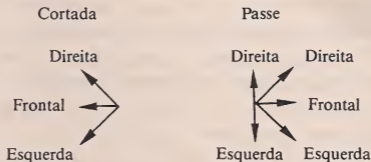
Mudança de lado

Durante a partida, é possível que você tenha de mudar de lado, como explicamos mais adiante. Nesse caso, a mudança acontecerá automaticamente. As setas abaixo indicam que a direção do vôlei da bola será determinada pelo lado que você ocupa na quadra.

1. Quando você ataca do lado esquerdo da quadra:



2. Quando você ataca do lado direito da quadra:



Estratégias de ataque

Aqui estão duas diferentes estratégias de ataque, ambas com o mesmo objetivo: confundir o adversário e, conseqüentemente, dificultar sua defesa.

Ataque retardado

- Primeiro, use o Botão 2 para receber a bola e, em seguida, passá-la.
- Em seguida, coloque dois atacantes embaixo da bola, usando o Botão D e o Botão 2.
- Finalmente, aperte o Botão 1, para executar uma cortada. Os dois atacantes saltarão em direção à bola. Então, imediatamente, vire o Botão D na direção do terceiro atacante que estiver mais afastado e aperte o Botão 2, para finalizar a jogada. O adversário ficará confundido, pensando que a bola sairá de um dos primeiros atacantes.

Ataque com finta

- Primeiro, receba e passe a bola para a esquerda ou a direita, utilizando o Botão D.
- Depois, aponte o Botão D na direção do seu atacante central e aperte o Botão 1, para preparar uma cortada. Mas, *não* aperte ainda o Botão 2.
- Imediatamente, a seguir, vire o Botão D na direção do atacante seguinte e, com um pulo rápido (utilizando o Botão 1), faça com que ele realize a cortada (utilizando, agora sim, o Botão 2).

A pontuação

Todas as partidas do Great Voley seguem as mesmas regras básicas e o mesmo critério para a contagem dos pontos.

Cada partida é disputada no sistema de “melhor de 3 sets”. Isto quer dizer que, para vencer, qualquer dos adversários precisa fazer ou 2 sets a 0, ou 2 sets a 1. Cada set é jogado até serem alcançados 15 pontos. Ganha o jogo o lado que chegar primeiro aos 15 pontos, *mantendo uma diferença mínima de 2 pontos sobre o adversário*. Se houver empate em 14 pontos, a disputa vai a 16 pontos. Quer dizer, o vencedor deverá fazer 16 a 14 para encerrar a partida. Ou 17 a 15, ou 18 a 16... — e assim por diante.

No terceiro set, haverá mudança obrigatória de lado quando um dos times atingir 8 pontos.

Assuma o controle

Antes de mais nada, escolha a sua seleção!

Há 8 Seleções Nacionais esperando por sua escolha: Estados Unidos (USA), União Soviética (USSR), República Popular da China(CHINA), Coréia do Sul (KOREA), Japão (JAPAN), Brasil (BRAZIL), Cuba (CUBA) e França (FRANCE). Para escolher uma delas, movimente a moldura para cima ou para baixo, até que ela enquadre a bandeira do país escolhido. Então, aperte o Botão 1.



Característica de sua seleção

A esta altura, você já pode determinar as características de jogo de sua equipe, para aumentar as possibilidades de vitória. São três os fundamentos que pode escolher, a fim de incrementar o potencial de seus jogadores.

Saque Determina a velocidade no saque.
 Cortada Determina a velocidade da bola cortada.
 Recepção Determina a rapidez dos movimentos dos jogadores.

Você recebe um conjunto inicial de pontos para cada fundamento. E, à medida que aumentar o respectivo valor numérico, a sua equipe fica cada vez mais “afiada”, porque estará jogando com fundamentos mais potentes.

O conjunto inicial de pontos ou Pontos de Fundamentos é organizado da maneira seguinte.

Serviço 1*

Cortada 1*

Recepção 1*

*Ponto de Fundamento

Assim, o conjunto pré-programado dos Pontos Iniciais ou Pontos de Fundamentos é o seguinte, dependendo do tipo de jogo:

- Jogo de torneio oficial (Tournament Play) 4
- Jogo Amistoso (Goodwill Match) 5
- Jogo entre 2 jogadores(1 P vs. 2 P) 5

Mais adiante, há outras explicações a respeito.

Se quiser reajustar qualquer ponto, oriente a seta até o fundamento de sua escolha e utilize o Botão D (da esquerda para a direita), a fim de aumentar ou diminuir o valor numérico.

Aperte o Botão 1 para entrar na quadra.

Uma observação final: nos jogos de torneio oficial, seus pontos iniciais aumentam em 2 toda vez que você tiver ganho o jogo precedente.

Pedida de tempo

Você pode interromper o andamento do jogo, “pedindo tempo”, isto é, solicitando um intervalo a fim de reajustar um fundamento falho e que lhe esteja custando pontos.

É aconselhável pedir tempo logo depois de um erro (por exemplo, perda de ponto no saque), e antes que o juiz apite autorizando o novo saque.

Para isso, aperte o Botão 1 e, ao mesmo tempo, o Botão D para baixo.

E procure escolher bem o momento de pedir tempo, pois isto só pode ser feito duas vezes em cada set.

E deixe a bola voar!

Antes de começar, escolha o tipo de jogo que quer disputar. O Great Voley oferece-lhe três opções:

TREINO (PRACTICE), JOGO AMISTOSO (GOODWILL MATCH) e JOGO DE TORNEIO OFICIAL (TOURNAMENT PLAY).

Se já está pronto para entrar na quadra e mostrar por que você é o bom, escolha seu tipo de jogo (movimentando a seta na tela e apertando o Botão 1) e... siga em frente!

Cada jogo possui características próprias. Por isso, entre em cada um deles com cuidados redobrados.

E que vença o melhor.

Para 1 Jogador

1. Treino (Practice)

Para treinar saque (“service”) e cortada, (“spike”), é só escolher os dois fundamentos no “cardápio” ou “Menu Screen”, que aparecem na tela. Depois, aperte o Botão 1 e comece.

Se você escolheu *saque*, pode treinar em vários pontos da área de saque. Para desistir da jogada, aperte o Botão 1 e volte para o “cardápio”.

Para treinar *cortada*, aperte o Botão 2 e a bola irá ao levantador. Se ele não elevar a bola direito, a cortada jamais será bem feita. Portanto, utilize o Botão D para orientar a bola com precisão.

Assim que a bola for levantada, aperte o Botão 1 para o cortador saltar. A seguir, aperte o Botão 2 para dar a cortada.

Para desistir da jogada, aperte o Botão 1.

Quando decidir parar o treino, selecione na tela o item “discontinue practice”, voltando para o “cardápio”.

2. **Partida amistosa** (Goodwill Match)

Uma partida amistosa é uma disputa única. Você escolhe o seu time e, também, o time que será operado pelo MASTER SYSTEM. Após escolher a seleção com que jogará, determine suas características. Faça o mesmo para a seleção com que o MASTER SYSTEM jogará.

3. **Torneio oficial** (Tournament Play)

Nesta modalidade, você terá que disputar várias partidas, pois há um título em disputa. Assim, você só escolhe sua própria seleção. Seu adversário será escolhido automaticamente pelo MASTER SYSTEM. Após escolher o time, determine suas características. A seguir, aperte o Botão 1. O placar aparecerá na tela e você pode começar a jogar, assim que ouvir o apito autorizando o saque.

Se ganhar a partida, você passa para a partida seguinte. Se perder, é eliminado; se continuar ganhando, avança até o grande jogo final. Vencendo este, sagra-se campeão do torneio!

Para 2 Jogadores

Quando 2 Jogadores entram no Great Voley, este exige o máximo de ambos os competidores. Mas, as emoções também não são menores! Antes de mais nada, escolha seu tipo de jogo e aperte o Botão 1.

É importante lembrar que os 2 Jogadores podem disputar, entre si, partidas amistosas, ou, então, competir no torneio oficial. Mas atenção! Neste caso, os 2 Jogadores *não* competem entre si — na verdade, cada um joga contra o MASTER SYSTEM. Abaixo, damos mais detalhes.

1. **Partida amistosa** (Goodwill Match)

Cada um dos 2 Jogadores escolhe o próprio time e determina suas respectivas características. Para começar, aperta-se o Botão 1. A partida termina quando qualquer dos 2 Jogadores tiver ganho 2 sets.

2. **Torneio oficial** (Tournament Play)

Aqui, também, cada Jogador escolhe seu time e determina as respectivas características. A seguir, aperta-se o Botão 1 e aguarda-se que apareça na tela o placar do torneio.

O Jogador 1, então, inicia o jogo contra uma seleção escolhida automaticamente pelo MASTER SYSTEM. Quando esta partida termina, é a vez do Jogador 2 entrar na quadra. O Jogador que perder é eliminado do torneio. Quem ganhar continua, ou até ser também eliminado, ou até vencer a partida final, sagrando-se, então vencedor do torneio.

Se ambos os Jogadores ganham todas as suas respectivas partidas, ambos se classificam para a grande final do torneio. *Neste caso, um joga contra o outro.* Quem vencer esta partida decisiva, vence também o torneio!

Os termos usados no Great Voley

Para você seguir o melhor jogo, aqui está a relação dos termos usados durante o transcorrer das partidas.

Lembre-se de que o “juiz” é computadorizado e atua *dentro* do MASTER SYSTEM. Ele aplica as regras do jogo direitinho e com total imparcialidade, mesmo quando um dos jogadores é o próprio MASTER SYSTEM!

Score Point (Marcação de Ponto)

Quando o time que recebe a bola comete um erro, o time que sacou ganha um ponto. Se o time que sacou perde a bola, o saque passa para o time contrário.

Side Out (Mudança no Direito de Saque)

Significa que o direito ao saque muda de time. Quando o time que saca comete um erro, o saque passa para o time contrário.

Rotation (Rodízio)

Quando um dos times é beneficiado com o saque, seus jogadores mudam para a posição seguinte na quadra, no sentido dos ponteiros do relógio.

Overtimes (“Quatro Toques”)

Quando, numa mesma jogada, os jogadores de um time tocam na bola quatro vezes seguidas, antes de fazê-la voltar para o lado contrário, o “juiz” pára o jogo, e a bola passa a pertencer ao lado contrário. Não há “quatro toques” quando um ataque é bloqueado e depois os jogadores do time atacado tocam na bola mais três vezes. Nesse caso, o primeiro toque na bola não é levado em conta.

Set Point (Ponto decisivo do set)

É o último ponto do set e o que dá a vitória a um dos times no set.

Match Point (Ponto decisivo no jogo)

É o último ponto de toda a partida e o que dá a vitória final ao time que o marca.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255

TEL: (011) 864-5022

TEC Toy

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONMECA O AMAZONAS